Aneka Desain Merchandise Kreatif dengan CorelDRAW X4

Wahana Komputer

PRAKATA

Merchandise dijadikan sebagai sarana promosi suatu produk yang efektif untuk menarik konsumen membeli sebuah barang. Dengan semakin berkembangnya jaman dan teknologi, merchandise tidak hanya mengacu pada tujuannya saja, melainkan juga ada unsur estetika pada desain sehingga terlihat menarik, elegan dan *eye catching*.

Biasanya merchandise memiliki gagasan atau tema yang mengajak konsumennya melakukan sesuatu, seperti misalnya isu yang sedang marak saai ini adalah *global warming,* maka produk yang dihasilkan misalnya tas dibuat dari bahan yang ramah lingkungan. Tentunya merchandise yang diberikan berkisar tentang tema tersebut, misalnya kantung tas cantik yang didesain dengan pohon ataupun peman-dangan alam. Keunikan-keunikan pada merchandise tidak luput dari tangan-tangan trampil seorang desainer grafis, serta kecanggihan aplikasi grafis yang sedang populer saat ini.

Para desainer grafis mempercayakan proses mendesain merchandise pada aplikasi berbasis vektor, yaitu CorelDraw X4, karena aplikasi ini memiliki ketangguhan dan keluwesan dalam membuat garis yang dapat dikombinasikan sehingga menghasilkan desain yang unik dan menarik. Selain itu CorelDraw juga memiliki fitur untuk menambahkan beragam warna dan efek pada desain agar terlihat hidup.

Dengan CorelDraw X4 beragam merchandise kretif dapat dihasilkan mulai membuat kartun, logo, batik, binatang, bunga, tokoh hero ataupun membuat beragam lukisan mulai dari lukisan situs sejarah, lukisan abstrak hingga surialis.

Struktur Penulisan Buku

Buku ***Aneka Merchandise Kreatif dengan CorelDraw X4*** berisi panduan praktis pembuatan aneka contoh desain inspiratif untuk berbagai jenis merchandise. Buku ini dibagi menjadi lima bab. Masing-masing bab dilengkapi ilustrasi yang bertujuan untuk memudahkan Anda mempraktikkan contoh pembuatan disain yang ada. Setiap bab disajikan secara independen, artinya Anda tidak perlu membaca seluruh isi buku secara berurutan dari bab pertama hingga akhir.

Bab 1 Desain Aksesoris Handphone

Bab ini berisi berbagai contoh desain aksesoris handphone. Termasuk di dalamnya adalah aneka desain tempat handphone, gantungan handphone, dan lanyard.

Bab 2 Desain Mug

Bab ini berisi beberapa contoh desain mug, mulai dari desain yang elegan hingga desain dengan berbagai tema atraktif, seperti tokoh hero yang perkasa dan tokoh hero for kid.

Bab 3 Aneka Desain Tas

Bab ini menjelaskan berbagai desain tas tangan yang mencakup selera berbagai kelompok usia, dari remaja hingga dewasa. Desain tas yang diberikan bertema pop hingga etnik.

Bab 4 Desain Kaos Distro

Pada bab ini akan dibahas membuat desaian kaos distro yang akan dijadikan merchandise, karena kaos adalah salah satu sarana promosi yang paling efektif mengingat kaos sering dipakai. Desain pada kaos distro yang dibuat di antaranya adalah desain abstrak, surialis dan masih banyak lagi.

Bab 5 Desain Tempat VCD/DVD

Pada bab ini akan dibahas pembuatan berbagai macam desain tempat VCD/DVD, mulai dari membuat desain kartun sampai dengan desain mekarnya bunga.

Apa yang Harus Anda Kuasai?

Buku ini hanya berisi panduan praktis pembuatan berbagai desain merchandise menggunakan program CorelDraw X4. Anda tidak akan menemukan penjelasan mengenai berbagai fitur program tersebut. Untuk itu diharapkan pembaca telah memahami sedikit mengenai program CorelDraw X4 secara umum.

Walaupun dalam menyusun buku ini kami telah melakukannya dengan sebaik mungkin, serta berusaha menyampaikan materi secara lengkap dan terstruktur, tentunya setiap karya tidaklah ada yang benar-benar sempurna. Jika buku ini kurang dapat memenuhi kebutuhan para pembaca, atau mungkin para pembaca masih mengalami kesulitan atau masalah setelah mempelajari buku ini, Anda bisa menghubungi kami melalui situs web kami atau via pos, faks, ataupun email.

Wahana Komputer

JL. MT Haryono 637 Semarang

Telp. (024) 8314727, 8413238 faks. (024) 8413964

email : info@wahanakom.com

web : www.wahanakom.com

DAFTAR ISI

1 Desain Aksesoris Handphone

Handphone tidak lagi digunakan sekedar memenuhi kebutuhan komunikasi. Handphone kini telah menjadi bagian dari gaya hidup penggunanya. Oleh karena itu sebagian besar pemilik handphone, melengkapinya dengan berbagai aksesoris menarik, baik yang bersifat fungsional, maupun sekedar untuk mempercantik tampilan handphone saja.

Dalam bab ini diberikan berbagai contoh desain aksesoris handphone, seperti dompet atau tempat handphone, lanyard atau tali untuk menggantungkan handphone, dan gantungan handphone yang dapat mempermanis tampilan handphone.

Desain Dompet HP Bertema Binatang

Contoh desain pertama ini berupa karakter binatang, yaitu kucing yang menari sambil mendengarkan musik dari handphone. Karakter ini lebih cenderung pada tokoh kartun. Desain ini cocok diaplikasikan pada dompet untuk hape yang memiliki keunggulan pada fitur kualitas suara dan musik.

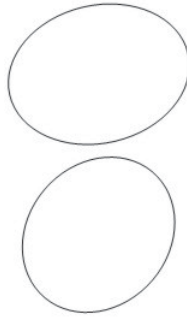
Langkah-langkah pembuatannya sebagai berikut:

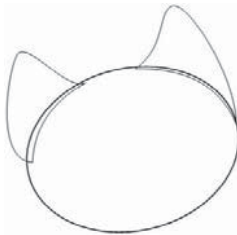
1. Siapkan sebuah dokumen baru CorelDraw X4. Pada welcome screen buka halaman **Quick Start**, kemudian di bagian **Start New**, pilih **New Blank Document**.
2. Pilih **Custom** pada menu dropdown **Paper type/size**.

3. Pada kotak **Width**, isikan lebar halaman **2,8 inchi** dan tinggi **4,7 inchi** pada kotak Height. Pengaturan lainnya, biarkan sesuai default.

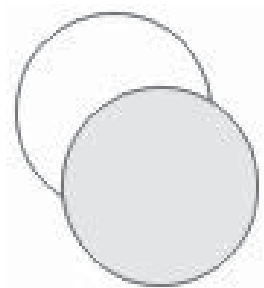
Gambar 1.1 Pengaturan Ukuran dan Resolusi Dokumen

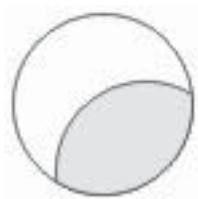
4. Buka panel Object Manager dengan memilih menu **Window > Dockers > Object Manager**.
5. Ubah nama layer 1 menjadi *Pola Dasar*. Klik ganda pada nama layer, ketikkan nama baru layer, kemudian klik di area kosong di dalam panel **Object Manager** atau tekan **Enter**.
6. Klik ikon printer di sebelah kiri layer sehingga isi layer tidak tercetak.
7. Pada halaman gambar CorelDraw X4, buat dua buah bentuk oval sebagai pola dasar bentuk kepala dan badan kucing. Lihat Gambar 1.2.

Untuk membuat bentuk oval, gunakanlah tool **Ellipse**. Anda bisa mengklik ikon Ellipse tool pada toolbox, atau menekan tombol **F7** pada keyboard.

Gambar 1.2 Pola Dasar Kepala dan Badan Kucing

8. Klik gambar pensil pada layer Pola Dasar untuk mengunci isi layer.
9. Klik tombol **New Layer** di sudut bawah panel Object Manager untuk membuat layer baru. Untuk keseragaman, beri namai layer tersebut dengan *Kucing*.
10. Dengan layer *Kucing* tersorot (nama layer tampak memiliki warna berbeda) dan tidak terkunci, gunakan Pen tool untuk membuat dua segitiga dengan sudut lengkung sebagai bentuk dasar telinga kucing.

Gambar 1.3 Bentuk Dasar Sepasang Telinga

Selama mengambar, Anda dapat mengubah posisi node/titik yang telah dibuat dengan menahan tombol Alt sambil menarik pointer mouse.

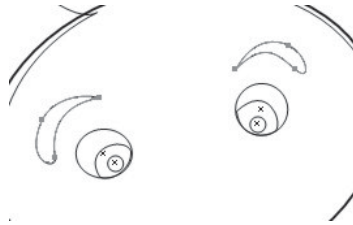
11. Masih pada layer yang sama, gambarlah sepasang mata. Langkah pertama, buat sebuah lingkaran dengan Ellipse tool. Warnai lingkaran dengan warna fill putih.
12. Gandakan lingkaran menggunakan perintah **Edit > Duplicate**, atau dengan menarik menggunakan klik kanan dan memilih menu **Copy Here** dari menu kontekstual yang muncul ketika tombol kanan mouse dilepas.
13. Atur posisi kedua lingkaran sehingga tampak bertumpuk atau saling berpotongan.

Gambar 1.4 Posisi Lingkaran Mata dan Hasil Duplikatnya

14. Warnai lingkaran baru dengan warna fill **C=3 M=12 Y=4 K=0**. Buka panel Colors dengan memilih menu **Window > Dockers > Color**. Seleksi lingkaran yang akan diwarnai, tentukan nilai CMYK, kemudian klik **Fill**.
15. Buka panel Shaping dengan memilih menu **Window > Dockers > Shaping**. Seleksi objek lingkaran berwarna putih untuk mata kiri kucing, kemudian pada menu dropdown jenis shaping, pilih **Intersection**. Tandai kotak **Source Object**, dan pastikan kotak **Target Object** tidak ditandai. Klik tombol **Intersect With**, lalu pada halaman gambar, klik objek lingkaran berwarna yang berpotongan dengan objek lingkaran putih yang terseleksi. Lihat Gambar 1.5.
16. Buat sebuah lingkaran yang lebih kecil, dan letakkan di bagian mata yang berwarna. Warnai lingkaran dengan warna fill hitam dari palet warna. Lihat Gambar 1.6.

Gambar 1.5 Hasil Intersection

Gambar 1.6 Satu Objek Mata

17. Dengan Pick tool, seleksi semua bagian objek mata yang telah dibuat, kemudian gandakan. Lihat kembali langkah 12 mengenai cara menggandakan objek.
18. Seleksi objek mata hasil penggandaan, kemudian klik satu kali pada objek dengan Pick tool hingga titik transformasi di sekitar objek berubah menjadi mata panah melengkung.
19. Tarik salah satu titik transformasi dengan gerakan memutar hingga posisi lingkaran hitam mata berubah.

Gambar 1.7 Memutar Objek Mata Hasil Duplikasi

20. Di atas masing-masing mata, gambarlah alis. Tiap-tiap kurva alis terdiri atas dua smooth node dan 1 cusp node.

Gambar 1.8 Sepasang Alis

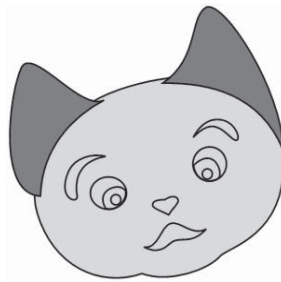
21. Tahap berikutnya adalah menggambar bagian hidung dan mulut kucing. Bentuk hidung dan mulut dapat dibuat seperti terlihat pada gambar berikut.

Gambar 1.9 Bentuk Hidung dan Mulut

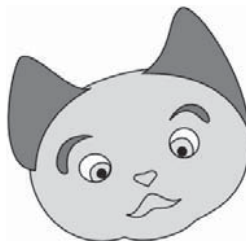
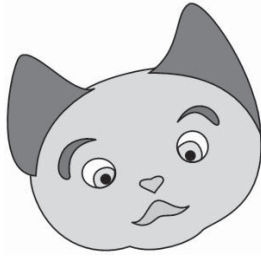
22. Sempurnakan bentuk kepala kucing dengan membuat kurva mengikuti bentuk oval pola dasarnya, dengan sedikit lekukan pada bagian dagu.

Gambar 1.10 Bentuk Kepala Kucing

23. Dengan Pick tool, seleksi kurva telinga. Warnai kurva dengan warna **C=21 M=61 Y=92 K=1**. Lihat kembali langkah 14 tentang cara mewarnai objek.

24. Dengan cara yang sama, aplikasikan warna **C=2 M=8 Y=20 K=0**, untuk mewarnai bentuk dasar muka kucing.

Gambar 1.11 Warna Telinga dan Muka

Jika setelah tahap ini mata, hidung, dan mulut kucing tidak terlihat, seleksi kurva bentuk muka kucing kemudian pilih menu **Arrange > Order > To Back of Layer**.

25. Seleksi kurva alis dan dengan cara yang sama, dan beri warna **C=32 M=59 Y= 80 K=3**.

Gambar 1.12 Warna Mata dan Alis

Gambar 1.13 Warna Hidung dan Mulut

26. Pilih warna **C= 3 M= 18 Y= 16 K= 0** untuk kurva hidung.
27. Untuk kurva mulut warnai dengan warna **C= 1 M= 27 Y= 13 K= 0**.
28. Kunci layer *Kucing* dengan mengklik ikon pensil di sisi kirinya.
29. Selanjutnya, buka kunci layer *Pola Dasar* dengan mengklik ikon pensil di kiri layer. Seleksi layer tersebut.
30. Pada layer *Pola Dasar* ini buatlah pola dasar untuk kaki depan dan kaki belakang kucing berupa bentuk-bentuk oval.

Gambar 1.14 Pola Dasar Kaki Depan dan Belakang

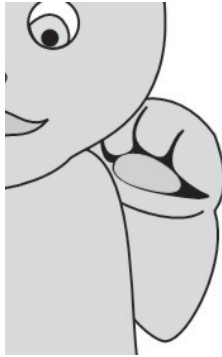
31. Setelah pola dasar selesai dibuat, kunci layer *Pola Dasar*, dan aktifkan kembali layer *Kucing*.
32. Sempurnakan bentuk badan dan kaki kucing. Lalu warnai semua bagian tersebut dengan warna **C= 2 M= 8 Y=20 K= 0**.

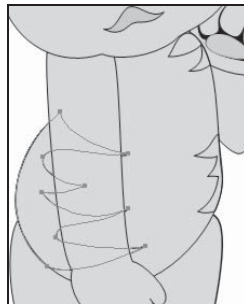
Gambar 1.15 Bentuk Badan dan Kaki

33. Hingga tahap ini, pola dasar tidak diperlukan lagi. Semua objek yang berada di dalam layer Pola Dasar tidak akan tercetak, karena itu pola boleh dihapus, boleh juga tidak dihapus.

Objek di dalam layer background tidak tercetak selama ikon printer di kiri layer tetap dibuat terlihat buram (non aktif).

34. Pada telapak kaki depan kiri kucing, tambahkan detil lekukan jari dan telapak.

35. Untuk bagian lekukan jari, beri warna hitam. Pada bantalan telapak kaki gunakan warna **C= 3 M= 18 Y= 16 K= 0**.

Gambar 1.16 Detil Telapak Kaki Depan Kiri

36. Buat detil berupa belang-belang pada badan kucing. Anda perlu mengakses menu **Arrange > Order > Backward one** beberapa kali untuk membuat bagian belang yang tertutup kaki depan kucing berada posisi yang seharusnya.

Gambar 1.17 Detil Belang pada Badan

37. Pada detil belang aplikasikan warna **C=21 M=61 Y=92 K=1**.

38. Pada bagian kepala tambahkan juga detil belang pada dahi dan pipi. Untuk detil pilihlah warna **C=32 M=59 Y=80 K=3.**

Gambar 1.18 Warna Belang pada Badan

39. Disekitar hidung ditambahkan pula bintik-bintik kecil disertai kumis kucing.
40. Untuk menyempurnakan bagian telinga, berikan bentuk segitiga yang lebih kecil dengan warna **C=3 M=18 Y=16 K=0.**

Gambar 1.19 Detil Belang dan Kumis pada Muka

41. Selanjutnya, buat detil belang-belang pada kedua kaki depan kucing. Lihat Gambar 1.20.
42. Pada detil belang ini, gunakan warna yang lebih gelap dari warna belang pada badan, yaitu **C=32 M=59 Y=80 K=3**. Lihat Gambar 1.21.
43. Tak lengkap gambar seekor kucing bila tanpa ekor. Untuk itu buatlah sebuah kurva berbentuk ekor.

Gambar 1.20 Detil Belang pada Kaki Depan

Gambar 1.21 Warna Detil Belang pada Kaki Depan

44. Setelah kurva ekor selesai dibuat, seleksi seluruh bagian kurva, kemudian pilih menu **Modify > Arrange > Send to Back**.

Kurva ekor dapat juga dibuat di dalam layer terpisah yang diletakan di bawah layer Foreground.

Gambar 1.22 Gambar Kurva Ekor

45. Warnai seluruh bagian ekor dengan warna **C=21 M=61 Y=92 K=1.**

Gambar 1.23 Warna Dasar Kurva Ekor Kucing

46. Sebagai variasi, tambahkan detil belang di sepanjang ekor. Pada bagian ujung ekor buat bentuk detil belang yang agak berbeda.

Gambar 1.24 Detil Belang pada Ekor

Agar gambar detil belang terlihat lebih jelas saat kurva dibuat, warna ekor dapat dihilangkan sementara menggunakankan preview Simple Wireframe.

Pilih menu **View > Wireframe** atau **Simple Wireframe.**

47. Belang pada bagian ujung ekor diberi warna **C=2 M=8 Y=20 K=0**.
48. Belang yang memanjang di bagian punggung ekor diberi warna coklat tua, yaitu **C=32 M=59 Y=80 K=3**.

Gambar 1.25 Warna Detil Belang pada Ekor

49. Bagian kaki belakang kucing juga diberi tambahan detil belang.

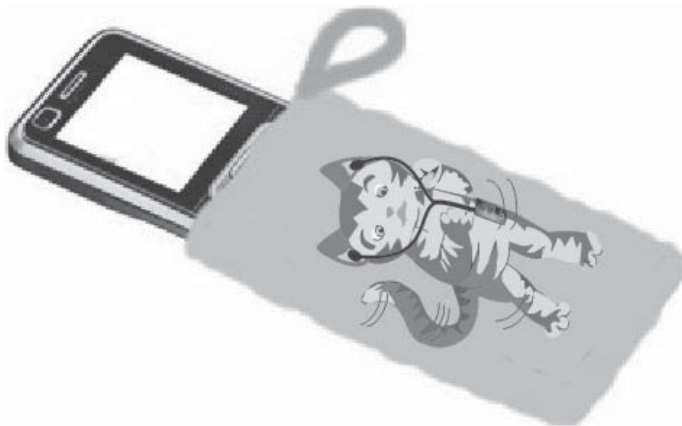
Gambar 1.26 Gambar Kucing dengan Detil Lengkap

50. Tambahkan gambar hp lengkap dengan head set yang terpasang pada kedua telinga kucing.

Gambar 1.27 Figur Kucing Lengkap dengan HP dan Headsetnya

51. Untuk menciptakan kesan gerak, buat garis-garis lengkung di beberapa bagian tubuh kucing.

Gambar 1.28 Figur Kucing Sedang Menari

Dompet berbentuk kantung dengan material kain bertekstur bulu lembut dan warna yang cerah bisa menjadi media yang tepat untuk gambar desain ini.

Gambar 1.29 Contoh Desain Diaplikasikan pada Dompet HP

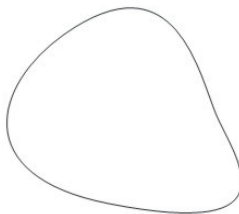
Desain Dompet HP Bertema Buah

Masih dengan jenis gambar kartun, tetapi contoh desain kali ini mengetengahkan tema berupa buah. Buah yang dipilih adalah Strawberry. Selain karena bentuknya sederhana sehingga mudah digambar, desain dengan tema buah ini banyak diminati anak-anak maupun remaja.

Langkah-langkah pembuatannya sebagai berikut.

1. Siapkan sebuah dokumen baru CorelDraw X4. Pada welcome screen buka halaman **Quick Start**, kemudian di bagian **Start New**, pilih **New Blank Document**.
2. Pada Property Bar, klik tombol **Landscape** untuk mengubah posisi halaman gambar.
3. Pilih **Custom** pada menu dropdown **Paper type/size**. Pada kotak **Width**, isikan lebar halaman **4,7 inchi** dan tinggi **2,8 inchi** pada kotak **Height**. Pengaturan lainnya, biarkan sesuai default.

Gambar 1.30 Pengaturan Ukuran Dokumen

4. Aktifkan **Pen tool** dengan mengklik ikonnya di dalam toolbox, atau jika Anda tidak menemukannya, klik dan tahan ikon **Freeform tool** untuk membuka tool-tool lain yang berada di dalam satu tray dengan tool tersebut. Setelah tray terbuka, klik ikon **Pen tool.**
5. Pada halaman gambar CorelDraw X4, buat bentuk segitiga dengan sudut lengkung (tidak lancip), lihat Gambar 1.31.

Gambar 1.31 Bentuk Dasar Buah Strawberry

Untuk menghasilkan sudut lengkung, klik kemudian tarik **Pen tool** hingga muncul dua buah handle.

6. Selanjutnya, buat bentuk kelopak buah pada sisi atas segitiga. Untuk menciptakan sudut yang lancip, Anda perlu mengubah smooth node menjadi **Cusp node** dengan mengklik tombol **Make Node A Cusp** pada property bar. Sebelumnya, seleksilah titik yang akan diubah.

TIP

Untuk mengubah titik/node lengkung menjadi tajam pada saat Anda menggambar, tekan tombol **C** tanpa melepas tombol mouse. Untuk mengembalikan titik tajam/cusp menjadi lengkung/smooth, tekan tombol **S**.

Gambar 1.32 Gambar Kelopak Buah

7. Dengan **Ellipse tool**, pada halaman gambar buatlah sepasang mata. Setiap mata terdiri atas dua buah lingkaran berukuran kecil dan agak besar, serta sebuah oval berukuran cukup besar.

8. Dengan perintah **Arrange > Order > Backward One** atau **Forward One**, atur susunan lingkaran dan oval sebagai berikut, Oval pada posisi paling bawah, disusul lingkaran besar, dan teratas adalah lingkaran kecil.

TIP

Anda juga dapat mengatur susunan tiap-tiap bagian mata tersebut dengan menggeser/drag nama kurva/object yang bersangkutan di dalam panel **Object Manager**.